

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-316919

(P2003-316919A)

(43) 公開日 平成15年11月7日 (2003. 11. 7)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

G 0 6 F 17/60

識別記号

1 4 6

4 1 0

Z E C

G 0 7 C 13/00

F I

G 0 6 F 17/60

G 0 7 C 13/00

テ-マ-ト\*(参考)

1 4 6 Z 3 E 0 3 8

4 1 0 A

Z E C

A

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L 公開請求 (全 7 頁)

(21) 出願番号

特願2003-63159(P2003-63159)

(22) 出願日

平成15年3月10日 (2003. 3. 10)

(71) 出願人 503092146

毛利 弘

大阪府枚方市茄子作2丁目4番15号

(71) 出願人 503092168

押谷 治夫

大阪府東大阪市中小坂5丁目15番7号

(72) 発明者 毛利 弘

大阪府枚方市茄子作2丁目4番15号

(74) 代理人 100076406

弁理士 杉本 勝徳

Fターム(参考) 3E038 BA07 CA02 CA04 CB03 CB09

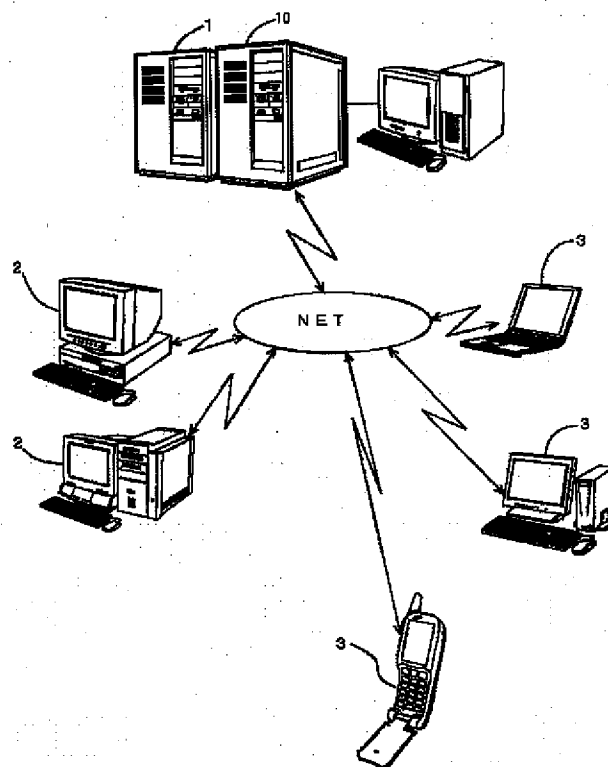
GA02 KA06

(54) 【発明の名称】 データ処理システム

(57) 【要約】

【課題】 インターネット上で、試合の結果を予想して投票して配当するように構成されたデータ処理システムの提供。

【解決手段】 インターネットのサーバに、クライアントは自分の持ちポイントを預託する。サーバ上に、特定試合の結果を予想する表を設定し、各クライアントは、前記表を閲覧して、自分の予想する試合結果に、ポイントを提示して投票する。試合終了後に、サーバは、全投票ポイントの総計を的中したポイントで除算して、1ポイント当たりの配当ポイントを計算する。そして、予想が的中しなかったクライアントは投票したポイント分だけ持ちポイントが減算され、的中したクライアントは、投票したポイントに前記1ポイント当たりの配当ポイントを乗算した分だけ加算される。ポイントで電子モールで購買ができる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】クライアント側からネットワークを介してサーバへ入力される少なくとも2つのチームによる試合の勝敗予測の投票データを集計処理し、その試合結果に基づいて、クライアント側への配当処理を行い得るように構成されたデータ処理システムにおいて、前記サーバは、各クライアントからネットワークを介して入力されたポイントデータが、各クライアント識別データと対応させて予め登録されたクライアントデータ登録手段と、少なくとも2つのチームによる試合の複数の結果予想データが登録された予想データ登録手段と、該予想データ登録手段に登録された各結果予想データに対して、各クライアントからネットワークを介して、ポイントデータおよびクライアント識別データと共に入力された投票データを、前記予想データ登録手段に登録された結果予想データに対応させて記憶する投票データ記憶手段と、前記試合の終了後に試合結果が入力されたとき、その試合結果に基づいて、前記予想データ登録手段に登録された結果予想データと、前記投票データ記憶手段に記憶された投票データの集計データとに基づいて、各クライアント側への配当データを演算し、配当データに基づいて、前記クライアントデータ登録手段に登録された各クライアント側のポイントデータを増減処理する配当演算処理手段と、を備えていることを特徴とするデータ処理システム。

【請求項2】配当演算処理手段は、全ての投票データを集計して得られたポイントデータの総計を、試合結果と一致した結果予想データに投票されたポイントデータの総計で除算したポイント数を、試合結果と一致した結果予想データに投票されたポイントデータの1ポイント当たりの配当ポイントデータとして演算し、試合結果と一致した結果予想データに投票したクライアント側のポイントデータに、投票ポイントデータと1ポイント当たりの配当ポイントデータの積を加算し、試合結果と一致した結果予想データ以外の結果予想データに投票したクライアント側のポイントデータから、投票ポイントデータを減算することを特徴とする請求項1に記載のデータ処理システム。

【請求項3】クライアント側からネットワークを介して電子モールサーバへ入力されるポイントデータに応じて、相当する価値の商品を購買可能に構成された電子モール用のデータ処理システムにおいて、前記電子モールサーバは、前記商品の価値に相当するポイントデータを、請求項1に記載されたサーバに蓄積されたクライアント側のポイントデータから減算することによって、商品の購買を清算する清算手段を備えていることを特徴とするデータ処理システム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネット等

のネットワークを介して、予定される試合の試合結果を予想して投票して、その試合結果に基づいて配当するように構成されたデータ処理システムに関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】従来より、予定される各種試合の得点結果を予想して投票して、その試合結果に基づいて配当するクイズが行われることがある。それらの投票は、試合結果の組み合わせ一覧表を見て、各自が予想する試合結果に、点数等の投票情報を投票することで行われる。そして、試合結果が出た後に、投票された点数等の総計を、的中した投票者に、投票点数等に応じて配当することが行われている。なお、前記組み合わせ一覧表を現地に行って直接見なくても投票可能なように、一覧表のデータをラジオ放送で受信し、投票データは電話回線を介し送信するように構成したシステムも提案されている。(例えば、特許文献1参照)

## 【0003】

【特許文献1】特開平10-228513

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところが、上述したような従来のシステムは、それらの投票を行うに当たって、紙等に表示された試合結果の組み合わせ一覧表を見て投票しなければならないため、一度に多数の人々が参加することが困難であった。従って、投票された点数等の総計も大きくはないため、配当も多くはなく、参加意欲をそそのものが少ないという問題があった。また、電話投票等を取り入れて、多数の人々が参加しうるシステムにしても、投票が外れた人から投票点数等を回収することは困難であるという問題や、配当点数を配布する手間がかかるという問題があった。

【0005】そこで、本発明は、一度に多数の人々が参加できるとともに、予め各参加者が自分の点数(貨幣価値へ換算可能なポイント数)の持分を登録しておくことで、点数の回収や配当を容易に行い得るシステムを提供することを目的としてなされたものである。

## 【0006】

【課題を解決するための手段】本発明にかかる請求項1のデータ処理システムは、クライアント側からネットワークを介してサーバへ入力される少なくとも2つのチームによる試合の勝敗予測の投票データを集計処理し、その試合結果に基づいて、クライアント側への配当処理を行い得るように構成されたデータ処理システムにおいて、前記サーバは、各クライアントからネットワークを介して入力されたポイントデータが、各クライアント識別データと対応させて予め登録されたクライアントデータ登録手段と、少なくとも2つのチームによる試合の結果予想データが登録された予想データ登録手段と、該予想データ登録手段に登録された各結果予想データに対して、各クライアントからネットワークを介して、ポイン

10

20

30

40

50

トデータおよびクライアント識別データと共に入力された投票データを、前記予想データ登録手段に登録された組み合わせデータに対応させて記憶する投票データ記憶手段と、前記試合の終了後に試合結果が入力されたとき、その試合結果に基づいて、前記予想データ登録手段に登録された結果予想データと、前記投票データ記憶手段に記憶された投票データの集計データとに基づいて、各クライアント側への配当データを演算し、配当データに基づいて、前記クライアントデータ登録手段に登録された各クライアント側のポイントデータを増減処理する配当演算処理手段と、を備えている構成とした。

【0007】請求項2では、配当演算処理手段は、全ての投票データを集計して得られたポイントデータの総計を、試合結果と一致した結果予想データに投票されたポイントデータの総計で除算したポイント数を、試合結果と一致した結果予想データに投票されたポイントデータの1ポイント当たりの配当ポイントデータとして演算し、試合結果と一致した結果予想データに投票したクライアント側のポイントデータに、投票ポイントデータと1ポイント当たりの配当ポイントデータの積を加算し、試合結果と一致しなかった結果予想データに投票したクライアント側のポイントデータから、投票ポイントデータを減算する構成とした。

【0008】請求項3では、クライアント側からネットワークを介して電子モールサーバへ入力されるポイントデータに応じて、相当する価値の商品を購買可能に構成された電子モール用のデータ処理システムにおいて、前記電子モールサーバは、前記商品の価値に相当するポイントデータを、請求項1に記載されたサーバに蓄積されたクライアント側のポイントデータから減算することによって、商品の購買を清算する清算手段を備えている構成とした。

【0009】

【発明の実施の形態】以下に、本発明にかかるデータ処理システムを、その実施の形態を示した図面に基いて詳細に説明する。

【0010】本発明にかかるデータ処理システムの全体システムを示した図1において、1はサーバであり、インターネット等のネットワークNETを介して外部から、所定の領域にアクセス可能に設定されている。2、3はクライアント側のコンピュータであり、前記ネットワークNETを介して前記サーバ1の所定の領域にアクセスし、データを送受信する機能を備えている。

【0011】前記クライアント側のコンピュータ2、3は、少なくとも文字表示機能を備えているが、画像表示機能を備えていることが好ましい。なお、クライアント側のコンピュータとしては、ノートパソコンやPDA等を使用でき、ネットワーク接続機能を備えた携帯電話機を使用することもできる。

【0012】以上の構成によって、本発明のデータ処理

システムは、クライアント側からネットワークを介してサーバ1へ入力される投票データをサーバ1で集計処理し、その試合終了後には試合結果に基づいて、クライアント側への配当処理を行い得るように構成されている。

【0013】クライアント側のコンピュータの利用者が、予め所定の銀行に口座を開設して、その口座情報をコンピュータからネットワークNETを介して前記サーバ1に入力し、サーバのクライアントデータ登録手段を使用して、クライアントデータ登録ファイルに登録する。前記口座情報には、前記口座に預託された金額情報と、前記口座に入金もしくは出金するための情報とが含まれる。サーバ1の管理者は、近日中に開催されるAチームとBチームによる試合を、投票試合としてサーバ1に登録する。このとき、両チームの最終得点を投票するための表を、図4に示したように作成する。この表は、結果予想データであり、例えば縦にAチームの予想される得点を配置し、横にBチームの予想される得点を配置する。例えば、30対0から0対30までの組み合わせを想定すると、図4に示したように、31×31の投票枠を持った表が結果予想データとして構成される。このとき、各投票枠が結果予想データを構成している。

【0014】前記サーバ1の構成を、図2を参照しながら以下に説明する。前記サーバ1は、各クライアント側のコンピュータ2、3からネットワークNETを介して入力された預託金データを、各クライアント識別データと対応させて、クライアント登録データとして登録し得るクライアントデータ登録手段11と、AチームとBチームによる試合の得点の組み合わせ表を構成するデータが、組み合わせデータとして登録される予想データ登録手段12と、該予想データ登録手段に登録された組み合わせデータの各投票枠に対して、各クライアント側のコンピュータからネットワークを介して、投票ポイント数（ポイントデータ）およびクライアント識別データと共に入力された投票データを、前記予想データ登録手段に登録された組み合わせデータに対応させて記憶する投票データ記憶手段13と、試合終了後に、前記試合の得点結果が入力されたとき、その得点結果に基づいて、前記組み合わせデータを構成する投票データの集計データに基づいて、各クライアント側への配当データを演算し、配当データに基づいて、前記クライアントデータ登録手段に登録された各クライアント側のポイントデータを増減処理する配当演算処理手段14と、を備えている。

【0015】前記投票データは、例えば、投票する投票枠を指定する投票枠指定データと、投票ポイント数と、クライアント識別データとを含んだデータである。組み合わせデータは、例えば、図4に示したように、各投票枠に、投票された投票ポイント数の合計が表示され、投票したクライアント識別データは表示されていない。また、預託金データは、口座残高に対応して設定され、預託金データはポイントデータに換算される。換算比率

は、例えば100円の預託金が1ポイントに変換される比率とする。

【0016】次に、配当演算処理手段における演算処理手順を、図3を参照しながら説明する。まず、ステップS31において、投票を締め切った後に、配当演算処理手段は、全ての投票データを集計して得られたポイントデータの総計を求める。次に、ステップS32において、試合終了後に、前記ポイントデータの総計を、的中した投票のポイントデータの総計で除算して、的中した1ポイント当たりの配当ポイント数を配当ポイントデータとして算出する。そして、ステップS33において、的中した投票のクライアント側のポイントデータには、投票ポイントデータと1ポイント当たりの配当ポイントデータの積を加算し、ステップS34において、的中しなかった投票のクライアント側のポイントデータからは、投票ポイントデータを減算する。

【0017】以下に、AチームとBチームとの試合を投票試合として設定した場合を例にとりて、説明する。この例においては、0対0から30対30までの組み合わせ数(31×31)の枠を持った組み合わせ表を図4に示したように作成して、サーバ1に登録した場合を例にとりて説明する。50万人が、所定の金融機関に残高のある口座を設定して、その口座情報をクライアント登録データとしてサーバ1に登録した。そして、その内の10万人が100ポイント未満のポイントを投稿し、投票されたポイントの総数が2,035,250ポイントになった。試合開始1時間前に投票を締め切ったところ、その組み合わせ表は図4に示したようになった。この組み合わせ表は書き換え禁止状態でサーバ1の記憶手段に記憶された。なお、クライアント側のP氏は、Aチーム対Bチームが3対10となりBチームが勝利すると予想し、その結果に対応した投票枠4Pに50ポイントを投稿し、別のクライアント側のQ氏は、Aチーム対Bチームが5対2となりAチームが勝利すると予想し、その結果に対応した投票枠4Qに30ポイントを投稿した。この投票データはサーバ1に記憶された。

【0018】試合終了後に試合結果を確認すると、Aチーム対Bチームは、3対10となりBチームが勝利した。この結果がサーバ1に入力された。図4の組み合わせデータによれば、Aチーム対Bチームが3対10となる結果を予想して投票したポイント数は、86ポイントとなっていた。従って、Aチーム対Bチームが3対10となる結果を予想して投票された1ポイント当たりの配当ポイント数は、23,665ポイント(=2,035,250/86)となった。

【0019】従って、的中したP氏へは、投票ポイント50と、1ポイント当たりの配当ポイント23,665との積である1,183,250ポイントが配当された。なお、投票ポイント50は徴収されるので、結果的には差額の1,183,200が加算されたことになる。一方、的中しなかったQ氏は投票ポイント30を失った。サーバ1のクライアントデー

タ登録手段11においては、P氏のポイントデータへ1,183,250ポイント(118,325,000円相当)が加算され、Q氏のポイントデータからは30ポイント(3,000円相当)が減算された。

【0020】このようにして、サーバ1における各クライアントのポイントデータは、試合結果に応じて増減処理される。次に別の試合が投票試合として設定された場合にも上記同様に処理される。

【0021】なお、ポイントと実際の価値との換算率は1対100に限定されるものではなく、種々の状況に応じて適切な換算率を設定することができる。また、1人は、1試合当たり最大100ポイントまで投票できるものとするが、これに限定されるものではない。また、預託金としては、最低1万円等とするが、これに限定されるものではない。なお、投票期間中における前記組み合わせ表、および、投票締め切り後の最終の組み合わせ表は、ネットワーク上で閲覧可能な状態で公開する。また、試合が成立しない場合には、投票されたポイントは投票者側へ返還する。また、的中者がいない場合には、投票されたポイントデータの総計は、指定された別の試合へ繰り越(キャリオーバー)される。このように、本システムにおいては、投票された全てのポイントは、運営者側が間引きすることなく全て分配されるので、投票者側に損失感はない。なお、本発明のデータ処理システムは、少なくとも2つのチームによる試合に関しての投票とするが、複数のチーム間の複数の試合の結果を予想して投票することにも利用できる。また、試合結果の得点を予想する場合に限らず、勝敗や順位を予想する場合にも利用できる。また、チームに限らず個人競技の試合の結果を利用する場合にも利用できる。

【0022】次に、以上のようにして各クライアントのポイントデータが増減して蓄積された後の使用方法を説明する。各クライアントは、自己を認証するクライアント識別データとその認証情報(パスワード等)を用いて、前記サーバ1と並列に開設された電子モールシステムの電子モールサーバ10を利用して、自己のポイントデータの残高に応じて実際の商品を買うことができる。なお、このとき、前記サーバ1もしくは電子モールサーバ10へは、ポータルサイトから入ることができるように構成されている。

【0023】各クライアント側のコンピュータを操作して、電子モールシステムにログインすると、種々の商品を前記コンピュータの画面上で見ることができる。このとき、必要に応じて、材質や色の種類等の詳細情報を確認することもできる。各商品は、種類毎に分類されているので見つけやすい。また、キーワードを入力して検索することもできる。これらの電子モールシステムは、既知の種々のシステムと同様のシステムとなっている。

【0024】既知の電子モールシステムとの主な相違点は、次の2点である。ひとつは、当該電子モールシステ

ムでは、前記ポイントデータで実際の商品を購入できることであり、あとひとつは、当該電子モールシステムにおいては、有形の商品に限らず、種々のサービスや情報等の無形の商品や、動産に限らず、不動産も購入できることである。例えば、種々のレッスン、清掃サービス、看護・医療サービス、・・・等の種々のサービスの提供を受けることもでき、土地や住宅、マンション等の不動産を購入することもできる。さらには、住宅の改修・増築・リフォーム等も可能であり、オークションや逆オークションへの参加等も可能である。

【0025】当該システムの運営者は、サーバ1とサーバ10の管理や電子モールへの出店者の管理や仲介を行うが、電子モールでの売上金額に応じて手数料を受け取ることによって、運営利益を得ることができる。また、クライアント側から参観する人々は、友人知人等を新たな参加者として勧誘することで、ポイントが付加・配当される。また、自分が勧誘した新たな参加者が、電子モール等で使用したポイント数に応じたポイントが付加・配当される。また、預託金の大小に応じてポイントが償還されるように構成してもよい。このようなポイントの運営方法は種々の方法が考えられるので、参加者の購買意欲や勧誘意欲を刺激することのできる種々のシステムを採用することができる。

#### 【0026】

【発明の効果】以上のように、本発明のデータ処理システムによれば、クライアント側からは予め所定のポイントデータが登録されているので、投票の結果に応じて、ポイントを配当したり徴収したりする作業が、迅速且つ確実に行えるという効果が得られる。従って、前記ポイ\*

ントを貨幣価値に換算可能に設定しておくことによって、ポイントの種々の利用形態が可能である。また、ネットワーク上で組み合わせを確認して投票できるので、同時に多数の人々が参加でき、配当されるポイントの上限も高くなるので参加者の投票意欲を刺激し、活発な運営が可能となる。

【0027】そして、以上のようにして増減・蓄積したポイントデータの利用形態として、併設された電子モールにおいて種々の商品を購入するという利用形態を提供しているの、参加者は、クライアントから電子モールサーバへアクセスして、居ながらにして種々の有形無形の商品を購入することが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明にかかるデータ処理システムの実施の形態の構成を示した構成図である。

【図2】サーバの構成を示した構成図である。

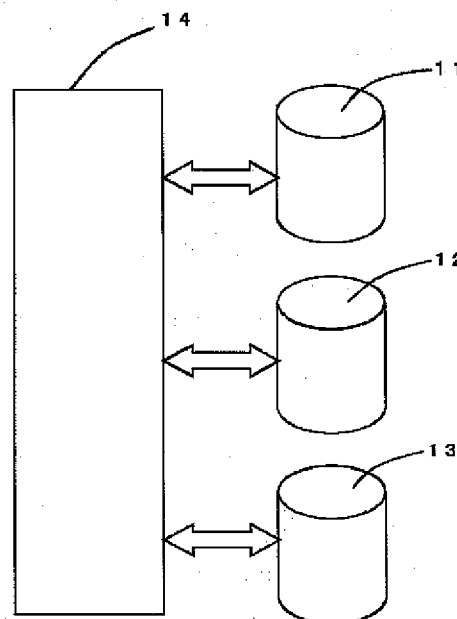
【図3】サーバにおける処理手順の要部を示したフローチャートである。

【図4】結果予想データ（組み合わせ表）の例を示した説明図である。

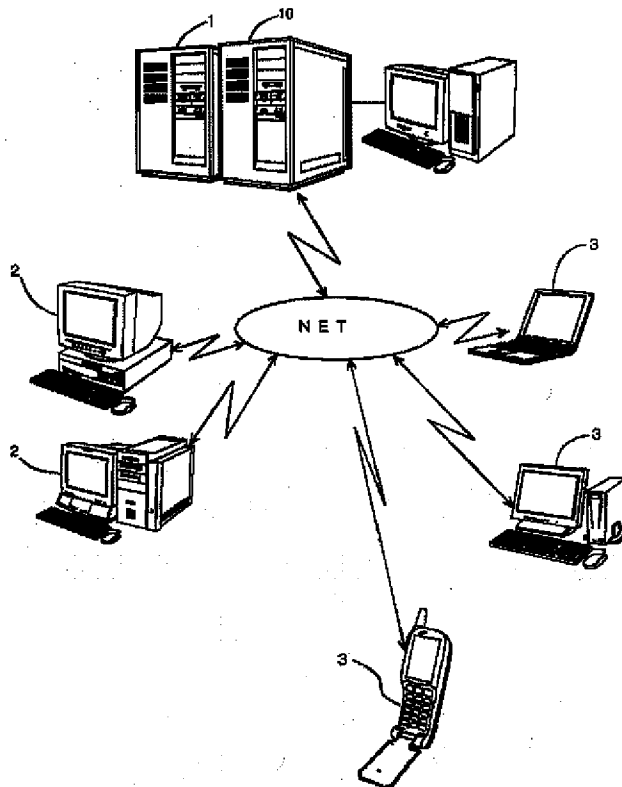
#### 【符号の説明】

- 1 サーバ
- 2、3 クライアント
- 11 クライアントデータ登録手段
- 12 予想データ登録手段
- 13 投票データ記憶手段
- 14 配当演算処理手段
- 10 電子モールサーバ
- NET ネットワーク、インターネット

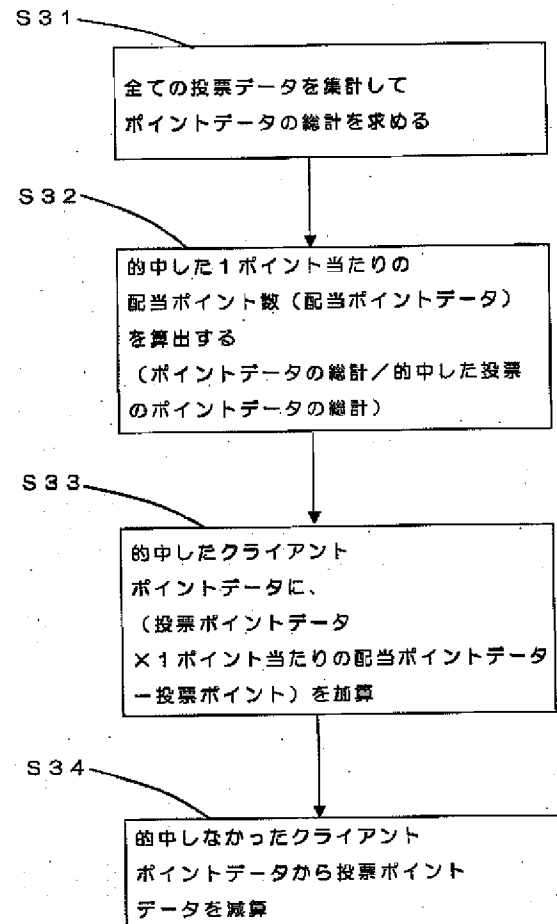
【図2】



【図1】



【図3】



4P

**4Q**

投票総数ポイント 2,035,250票 的中投票ポイント 86票 配当 23,665ポイント

[illegible]

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-316919

(43)Date of publication of application : 07.11.2003

(51)Int.Cl.

G06F 17/60  
G07C 13/00

(21)Application number : 2003-063159

(71)Applicant : MORI HIROSHI  
OSHITANI HARUO

(22)Date of filing : 10.03.2003

(72)Inventor : MORI HIROSHI

## (54) DATA PROCESSING SYSTEM

(57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a data processing system structured to estimate a result of a match to bet against an allotment on the Internet.

**SOLUTION:** A client deposits his/her points in a server on the Internet. A list for estimation of a result of a specific match is set on the server, and each client reads the list and bets on the result of the match which coincides with his/her estimation, while showing points for betting. After the match finished, the server divides a total of the all betting points with hit points to compute the allotment point per each point. Point of the client whose estimation does not come true is reduce by the betting points, and point of the client whose estimation comes true is increased by adding points obtained by multiplying the betting points with the allotment point per each point. Purchase using points through electronic main is possible.

